ORION BURGER

AUCH SIE WERDEN UNS SCHMECKEN

EIDOS INTERACTIVE

SANCTUARY WOODS

Wie Ihnen jeder hungrige Anhalter diesseits von Alpha Centauri verraten wird, ist Orion Burger die größte Fast-Food-Kette des bekannten Universums. Und ihr Motto „Millionen von Portionen" ist durchaus ernstzunehmen - dort draußen leben unvorstellbar viele, außerordentlich hungrige Galaxianer aller Rassen. Sie alle wollen bedient werden. Bei solch unersättlicher Kundschaft ist die Orion Burger Corporation natürlich ständig auf der Suche nach neuen Proteinlieferanten für ihre Restaurants. Hier kommt die Beschaffungsabteilung ins Spiel. Dürfen wir vorstellen: Zlarg, seines Zeichens erfolgreichster Proteinsammler der Orion Burger Corporation!

Grün, groß und gemein ist der skrupellose Nimmersatt. Und wenn er nicht gerade an seinen heimlich beiseite geschafften Proteinvorräten knabbert, malt er sich die saftigsten Neuschöpfungen für Orion Burgers Speisekarte aus... Zu Beginn unserer Geschichte kehrt Zlarg gerade von einer weiteren Proteinernte zurück. Als die letzten unglücklichen Bewohner der Welt aufgesogen worden sind, gibt Zlargs treuer Handlanger Flumix den Kurs auf die Orion Burger-Zentrale ein. Dort wird die kostbare Fracht Frischfleisch unter schonenden Bedingungen zu Hamburgerhack verarbeitet.

Kaum hat Flumix ausgeladen, erhält Zlarg schon den nächsten Auftrag von seinem Chef, dem Berüchtigten „VP". Auch auf diesem abgelegenen Planeten lockt eine reiche Ernte: Freilebende Proteinspender bevölkern ihn in unglaublichen Stückzahlen. Der Planet heißt „Erde". Doch bevor Sie Ihr Telefon abmelden und die Koffer packen, atmen Sie erst einmal tief durch: Es gibt noch ein Quentchen Hoffnung!

Dank der unermüdlichen Anstrengungen einer von Orion Burger herzlich gehaßten Gruppierung, der Aktivisten für Alienrechte, darf keine Welt ohne Weiteres abgeerntet werden. Intelligentes Leben ist eine zu seltene Ressource im Universum, als daß es im Magen hungriger Aliens landen dürfte. Deshalb wird jetzt jeder als potentieller Proteinlieferant bestimmte Planet, genauer gesagt: ein durch Zufall gewähltes Exemplar seiner dominierenden Rasse, auf seine Geisteskraft geprüft. Besteht das Exemplar eine Serie ausgeklügelter Intelligenztests, darf Orion Burger dessen Planeten nicht abernten. Dann müssen sich die Proteinsammler wohl oder übel eine neue Welt voller Opfer, pardon - Kandidaten zur Hackfleischbereitstellung - suchen. Sollte das Testexemplar aber auch nur durch eine der Prüfungen fallen, wird es Zeit für die oben erwähnten Koffer -

wenn es nicht schon zu spät ist. Denn dann kann sich die Bevölkerung... sagen wir: gehackt legen... - sie wird gnadenlos in den Sog der Geschichte bzw. der Zugstrahlen von Orion Burgers Proteinsammlern geraten.

Zum Glück wachen die Aktivisten für Alienrechte über die buchstabengetreue Einhaltung der einschlägigen Gesetze. So muß auch Zlarg sich an die Regeln halten und zunächst durch die übliche Testreihe ermitteln, ob sich Erdlinge überhaupt für die Proteinernte eignen.

Wir dürfen Sie beglückwünschen: Sie, Wilbur Wafflemeyer, sind das menschliche Testexemplar. Ohne Vorwarnung werden Sie eines Tages aus Ihrer vertrauten Umgebung weg- und an Bord von Zlargs Raumschiff gebeamt. Ohne Ihnen auch nur Zeit für ein „Wo? Wie? Was?" zu lassen, unterzieht das eingespielte Ernteteam Sie flugs einer äußerst schmerzhaften neurosynaptischen Analyse, dem ersten IQ-Test. Fest an eine gemein aussehende Streckbank geschnallt, müssen Sie die Messung Ihrer Gehirnströme über sich ergehen lassen.

Wir bedauern außerordentlich, Ihnen mitteilen zu müssen, daß Sie an diesem Test gescheitert sind - kläglich gescheitert. Sie sind, im politisch korrekten Sprachgebrauch, synaptisch belastet. Nächster Halt ist damit der Entführ-O-Mat.

In diesem Alptraum moderner Raumtechnik bereitet Flumix die Löschung Ihres Gedächtnisses vor. Anschließend sollen Sie zu der Zeit und an jene Stelle auf die Erde zurückversetzt werden, von der aus Sie entführt worden waren. So sieht es das gebräuchliche Entführungsprotokoll jedenfalls vor. Schließlich sollen weder der Proband noch irgend jemand auf seinem Planeten sich an sein Verschwinden erinnern können.

Von hier aus werden Sie ganz bequem... gemeinsam mit dem Rest der Menschheit geerntet. Wie bitte? Sie sind nicht stolz darauf, Lieferant wertvollsten Proteins für die hungrigen Mäuler der Galaxis zu werden? Kein Fünkchen Freude darüber, ein Teil der immerfort wachsenden Gemeinschaft von Orion Burger zu werden? Dann dürfen Sie jetzt Hoffnung schöpfen: Es kommt ganz anders, denn Sie haben einen geheimnisvollen Verbündeten (gar ein Aktivist für Alienrechte?)!

Der oder die Unbekannte hat den Entführ-O-Mat sabotiert. So landen Sie vor dem Zeitpunkt Ihrer Entführung wieder auf der Erde und können sich an alles erinnern, was Sie seither erlebt haben. Willkommen in der Zeitschleife! Sie ermöglicht Ihnen, sich so oft wie nötig an den Tests zu versuchen, bis Sie am Ende alle Prüfungen mit Bravour bestanden haben!

Die Zeit arbeitet also für Sie. Freuen Sie sich auf ein verrücktes, spannendes Abenteuer mit Zlarg, Flumix und Ihren Freunden von der Erde (und aus dem All)! Bewahren Sie die Bewohner unserer Welt mit Witz und Köpfchen davor, im Krabbennebel zwischen zwei Brötchenhälften serviert zu werden!

Viel Spaß bei *Orion Burger*... oder sollten wir „Guten Appetit" sagen?

INSTALLATION & EINSTELLUNGEN

AUTOMATISCHE INSTALLATION:

1. Wenn Sie ein externes CD-ROM-Laufwerk haben, schalten Sie es zuerst ein. Schalten Sie dann Ihren Rechner ein.
2. Legen Sie die *Orion Burger*-CD-ROM in das CD-Laufwerk ein.
3. Bei der DOS-Eingabeaufforderung wechseln Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk. Dazu geben Sie **D:** (bzw. den Buchstaben Ihrer Laufwerkskennung) ein drücken die Eingabetaste.
4. Schreiben Sie **INSTALL** und drücken Sie die Eingabetaste.
5. Im ersten Installations-Bildschirm lesen Sie bitte die angezeigte README-Datei durch und drücken Sie die Eingabetaste.
6. Wählen Sie im Installationsmenü die AUTOMATISCHE INSTALLATION. Klicken Sie auf „OK".

BITTE BEACHTEN SIE:

* *Die automatische Installation durchsucht Ihr Ziellaufwerk auf freien Speicherplatz. Wenn Sie mindestens 15 MB Platz auf der Festplatte haben, nimmt das Programm die MITTLERE Installation vor. Sie beansprucht nach Abschluß ungefähr 10 MB auf der Festplatte. Ist weniger Platz auf der Festplatte vorhanden, wird automatisch die MINIMAL-Installation durchgeführt. Sie belegt 4 MB auf der Festplatte. Für die MAXIMAL-Installation, die rund 550 MB beansprucht, müssen Sie eine MANUELLE INSTALLATION vornehmen.*
* *Ist Orion Burger im MINIMAL-Umfang installiert, läuft das Spiel ein wenig langsamer ab als bei größerem Installationsumfang, da es häufig Daten von der Orion Burger-CD-ROM lesen muß. Wenn Sie den entsprechenden Platz auf der Festplatte haben, empfehlen wir Ihnen daher, die MITTLERE bzw. die MAXIMAL-Installation zu wählen.*

MANUELLE INSTALLATION:

1. Folgen Sie den unter „Automatische Installation" aufgeführten Schritten 1 bis 5.
2. Wählen Sie im Installationsmenü MANUELLE INSTALLATION. Klicken Sie dann auf „OK".
3. Wählen Sie das Ziellaufwerk, auf dem Sie *Orion Burger* installieren möchten. Treffen Sie Ihre Wahl im Untermenü „Laufwerk". Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf „OK".
4. Wählen Sie den Installationsumfang. Sie haben folgende Möglichkeiten:
   MINIMAL (benötigt 4 MB freien Platz auf der Festplatte),
   MITTEL (benötigt 10 MB freien Platz auf der

Festplatte) oder
MAXIMAL (benötigt 550 MB freien Platz auf der Festplatte).
Wenn Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf „OK".

5. Wählen Sie das Zielverzeichnis, in dem *Orion Burger* installiert werden soll. Klicken Sie auf „BLÄTTERN" und wählen Sie dann ein Verzeichnis. Klicken Sie auf „OK", wenn Sie fertig sind.
6. Jetzt gelangen Sie wieder ins Menü „Manuelle Installation" zurück. Klicken Sie auf „OK".

BITTE BEACHTEN SIE:

* *Wenn Sie die MINIMAL- oder die MITTLERE Installation gewählt haben, vergewissern Sie sich, daß das CD-ROM-Quellaufwerk richtig angegeben ist.*

EINSTELLUNGEN

Nachdem die Installation erfolgreich durchgeführt worden ist, werden Sie vom Programm gebeten, Ihre Soundkarte zu konfigurieren.

1. Wählen Sie Ihre Musikkarte, indem Sie auf die gleichnamige Taste klicken. Klicken Sie im Untermenü „Musikkarte" die in Ihrem Rechner installierte Karte (oder eine Karte, die von Ihrer unterstützt wird) an. Klicken Sie auf „OK", wenn Sie fertig sind.
2. Wählen Sie die in Ihrem Rechner installierte Digitalsoundkarte (oder eine Karte, die von Ihrer unterstützt wird). Wenn Sie nur eine Karte in Ihrem Rechner haben, wählen Sie diese sowohl für Musik als auch für den Digitalsound aus. Klicken Sie anschließend auf „OK".
3. Sie gelangen jetzt ins Menü „Einstellungen" zurück. Klicken Sie hier auf „ERMITTELN". Das Programm versucht jetzt, die Einstellungen ihrer Karte selbsttätig zu ermitteln.
4. Klicken Sie auf „OK".

BITTE BEACHTEN SIE:

* *Wenn Sie nicht sicher sind, welche Soundkarte Sie haben, schlagen Sie bitte in den mitgelieferten Unterlagen Ihrer Soundkarte nach.*
* *Sollte das Programm Ihre Soundkarteneinstellungen (Musikausgang, Digitalsoundausgang, Digitalsound-IRQ, Digitalsound-DMA) nicht selbsttätig ermitteln können, müssen Sie die Einstellungen von Hand eingeben. Weitere Informationen zu diesen Einstellungen finden Sie in den mitgelieferten Unterlagen Ihrer Soundkarte.*

Wenn Sie *Orion Burger* gleich spielen möchten,
1. ...geben Sie ORION ein und
2. ...drücken Sie die Eingabetaste. Guten Appetit!

Wenn Sie Ihren Adventurehunger später stillen möchten,
1. ... gehen Sie ins Verzeichnis, in dem Sie *Orion Burger* installiert haben. geben Sie dazu auf der DOS-Ebene CD \GAME\BURGER, CD \GAMES\BURGER oder CD \BURGER ein. Drücken Sie die Eingabetaste. (Wenn Sie die automatische Installation haben durchführen lassen, hat das Programm nach dem Verzeichnis „GAME" oder „GAMES" gesucht, in dem es das Unterverzeichnis „BURGER" einrichten kann. Wurde keines der Verzeichnisse gefunden, hat das Installationsprogramm *Orion Burger* im neu erstellten Verzeichnis „BURGER" eingerichtet.)
2. Geben Sie nun ORION ein und drücken Sie die

SPIELANLEITUNG

Eingabetaste. Guten Appetit!
BITTE BEACHTEN SIE: „Klicken" bezieht sich immer auf die linke Maustaste.

Man traut es dem grünen Griesgram kaum zu, doch sind Zlargs Intelligenztests schon ziemlich knifflig. Klar, daß er es Ihnen nicht gerade leicht machen will - immerhin steht eine reichhaltige Ernte feinsten Proteins für ihn auf dem Spiel! Zlarg hat Sie in Gedanken schon mit Orion Burgers Spezialsauce und feinstem Sternwurmgelee garniert...

Zum Glück hat sich aber eine Aktivistin für Alienrechte an Bord des Ernteschiffs geschlichen. Dank ihrer tatkräftigen Hilfe steht nicht gleich die völlige Vernichtung der Menschheit ins Haus, wenn Sie einen Test nicht bestehen. Vielmehr werden Sie nach einer erfolglos verlaufenen Prüfung aus Versehen zur Erde zurückgeschickt. Sie landen dort vor dem Zeitpunkt Ihrer Entführung, stecken also in einer Zeitschleife. Dadurch können Sie sich vor der nächsten Entführung noch in Ruhe auf die aktuelle Prüfung vorbereiten und daheim auf der Erde alles besorgen, was Sie zum Lösen Ihrer Aufgaben brauchen. Jedesmal kommen Sie dem richtigen Weg ein Stückchen näher, bis auf einmal alles stimmt und Sie Zlarg fürchterlich frustrieren können!

Natürlich steht Ihnen nicht nur der blinde Passagier aus dem All zur Seite. Auch die Einwohner Boonsvilles, Ihres Heimtstädtchens, sind für Sie da. Hören Sie ihnen gut zu, sehen Sie sich um und leihen Sie sich aus, was nur irgend geht: Ihre Freunde werden's zwar nie erfahren, aber Sie wissen schließlich, daß man zuweilen mit Hilfe der unmöglichsten Dinge die Welt retten kann!

Eines noch vorweg: Manchmal *können* Sie ohne weitere Hilfsmittel zunächst gar nichts in Ihrer Testumgebung erreichen. Dann haben Sie nichts verkehrt gemacht - es fehlen einfach Dinge, die Sie nur auf der guten, alten Erde besorgen können. Wenn Sie Tapetenwechsel brauchen, klicken Sie auf das Entführ-O-Mat-Icon rechts unten im Bild. Es versetzt Sie vom Raumschiff zur Erde oder bringt Sie auf Wunsch an Bord zurück. Der Entführ-O-Mat wird im nächsten Abschnitt genauer beschrieben. Denken Sie an Wilburs Motto: „Wenn's beim erstenmal nicht klappt...". Immerhin wurde die Welt nicht an einem Tag erschaffen. Und wer kann schon von sich behaupten, sie an einem Tag eigenhändig gerettet zu haben?

DIE SPIELFÜHRUNG

Wenn Wilbur sich durch den Raum bewegen soll, klicken Sie einfach die Stelle an, zu der unser Held laufen soll. Ist die Stelle erreichbar, begibt sich Wilbur dorthin.

Um ein Bild zu verlassen und an einen anderen Ort im Spiel zu gelangen, bewegen Sie die Maus, bis sie sich in einen grünen Pfeil verwandelt. Ein Klick, und Wilbur betritt den neuen Raum.

Wenn Wilbur auf etwas klettern soll, das nicht mit einem grünen Pfeil markiert ist, klicken Sie erst auf das Icon „Benutzen", dann auf den Gegenstand, den Wilbur erklimmen soll.

Wilbur erkundet seine Umgebung mit Hilfe verschiedener, durch Icons dargestellter, Funktionen. Im folgenden erfahren Sie, wie unser Held mit Gegenständen, Menschen und anderen Lebewesen interagiert.

Klicken Sie dieses Icon an, um einen Gegenstand näher zu betrachten.

Klicken Sie das Icon an. Der Cursor verwandelt sich in ein Auge. Klicken Sie nun einen Gegenstand in Wilburs Umgebung oder in seinem Inventar an, und unser Held beschreibt, was er sieht. - Sie können den Cursor auch in das Auge verwandeln, indem Sie auf der Tastatur „L" oder „A" drücken.

Klicken Sie dieses Icon an, um einen Gegenstand an sich zu nehmen.

Klicken Sie das Icon an. Der Cursor verwandelt sich in eine greifende Hand. Klicken Sie nun einen Gegenstand in Wilburs Umgebung (oder in seinem Inventar) an. Wenn es möglich ist, nimmt Wilbur das Objekt an sich und verstaut es in seiner Windjacke bzw. seinem Inventar. - Sie können den Cursor auch in die Greifhand verwandeln, indem Sie auf der Tastatur „T" oder „S" drücken.

Klicken Sie dieses Icon an, um einen Gegenstand zu benutzen.

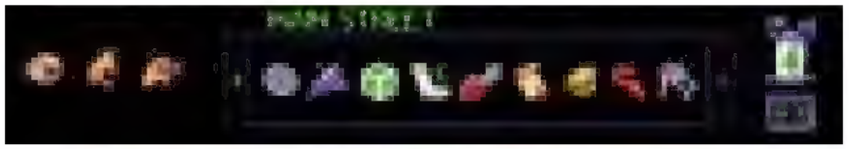
Klicken Sie das Icon an. Der Cursor verwandelt sich in eine geschlossene Hand. Klicken Sie nun den Gegenstand in Wilburs Umgebung oder in seinem Inventar, der manipuliert werden soll, an. Wenn es möglich ist, benutzt Wilbur das Objekt (beispielsweise öffnet oder schiebt er etwas oder schaltet etwas ein). Läßt sich der Gegenstand nicht benutzen, gibt Wilbur einen entsprechenden Kommentar. - Sie können den Cursor auch in die geschlossene Hand verwandeln, indem Sie auf der Tastatur „U" oder „D" drücken.

BITTE BEACHTEN SIE:

Sie können die oben beschriebenen Handlungen bzw. ihre Icons auch einfach durch wiederholtes Klicken der rechten Maustaste aufrufen. Durchlaufen Sie die Wahlmöglichkeiten, bis der Cursor die gewünschte Form angenommen hat.

INVENTAR:

Hier bewahrt Wilbur alle Gegenstände auf, die Sie im Laufe seines Abenteuers sammeln.



Um einen Gegenstand aus dem Inventar zu benutzen, klicken Sie ihn an. Der Cursor nimmt jetzt die Gestalt des Gegenstands an. Klicken Sie nun auf die Stelle im Bild, an welcher der Gegenstand benutzt werden soll. Wenn die Handlung möglich ist, führt Wilbur sie aus.

Wenn Wilbur mehr Gegenstände mit sich führt, als in der Inventarleiste gezeigt werden können, wird die Scrollanzeige neben ihr aktiv. „Blättern" Sie durch Wilburs gesammelte Schätze, indem Sie die Anzeige anklicken.

Wenn Sie die Maus auf jemanden bewegen, den Wilbur ansprechen kann, verwandelt sich der Cursor in ein Gesicht mit Sprechblase. Klicken Sie die Person einfach an, wenn Sie sich mit ihr unterhalten möchten.

Der Entführ-o-Mat

Auf der Erde haben Sie eine gewisse Zeitspanne zur Verfügung, bis Sie wieder entführt werden. Während dieser Zeit können Sie Boonsville erforschen und alle Gegenstände sammeln, die für die aktuelle Prüfung wichtig sind. Wenn Sie meinen, alles beisammen zu haben und bereit für den Test sind, klicken Sie einfach auf das Entführ-O-Mat-Icon rechts unten im Bild. (Natürlich können Sie auch einfach abwarten, bis Flumix Sie wieder an Bord beamt oder die übrige Zeit nutzen, um Ihre Umgebung weiter zu erkunden.)

Umgekehrt gilt dasselbe: Wenn Sie an Bord des Raumschiffs sind, aber auf die Erde zurückmöchten, klicken Sie das Entführ-O-Mat-Icon an. Damit fallen Sie zwar durch den aktuellen Test, aber denken Sie daran: Sie können ihn beliebig oft wiederholen. Zlarg und Flumix wissen ja nichts von der Zeitschleife. Und mit jedem Versuch kommen Sie der Lösung etwas näher.

Der blinde Passagier

Astral, die im Auftrag der Aktivisten für Alienrechte an Bord spioniert, ist Ihre „lebende" Hilfsfunktion. Die junge Dame ist nicht nur bildhübsch (und weiß es auch ganz genau), sondern in praktischen Überlebensfragen recht beschlagen. Immerhin ist sie Zlarg schon eine Weile auf den Fersen und kennt seine krausen Gedankengänge. Wenn Sie in die Arrestzelle geworfen werden und ein paar Tips brauchen, sprechen Sie Astral an. Bestimmt wird Sie Ihnen weiterhelfen.

ZEITSPRINGEN FÜR ANFÄNGER

Sie werden also immer wieder von der Erde entführt und an dieselbe Stelle zurückversetzt. Was tun? Hier ein paar Kniffe für angehende Zeithüpfer:

* Bis Sie SÄMTLICHE Intelligenzstests der Aliens bestanden haben, beginnen Sie den Tag immer wieder von Neuem (und müssen jeden „erledigten" Test wieder bestehen). Damit Sie aber nicht ständig Prüfungen, die Sie längst bestanden haben, erneut durchspielen müssen, saust Wilbur zu Beginn jedes Tages automatisch los und sammelt alles, was er für die bestandenen Tests brauchte, im Schnelldurchlauf wieder ein. Sobald er alles beisammen hat - und keine Sorge, es geht wirklich blitzschnell - können Sie sich auf den aktuellen Test konzentrieren.

* Die interne Uhr des Spiels hält an, während Sie sich mit anderen Personen oder Aliens unterhalten. Sie können sich also während der Gespräche ruhig Zeit lassen.

* Alle Ereignisse in Boonsville treten jeden „neuen" Tag wieder zur selben Zeit ein. So rast etwa Burl mit seinem rosa Lastwagen unabhängig von Ihrem Aufenthaltsort immer um dieselbe Zeit durch das Städtchen.

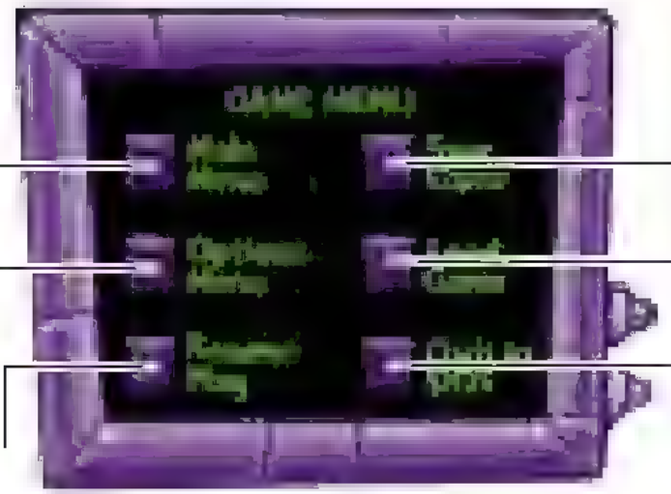
* Wenn Sie entführt werden und einen Test nicht bestehen, werden Sie zur Erde zurückgeschickt. Nur die Gegenstände, die Sie bislang erfolgreich bei den Prüfungen verwendet haben, bleiben Ihnen erhalten. Alle anderen Dinge müssen Sie erneut sammeln. Wenn Sie Ihr Spiel häufig sichern, können Sie den aktuellen Test mit allen bislang gesammelten Gegenständen wieder aufnehmen. Allerdings „erben" Sie mit Ihrem Spielstand auch die seit der letzten Entführung schon verstrichene Zeit. Wenn Sie schon viel herumgelaufen sind, ist es ratsam, den Tag lieber neu zu beginnen. Wenn Sie aber schon dicht vor der Lösung der aktuellen Prüfung stehen, hilft Ihnen ein fortgeschrittener Spielstand vielleicht eher weiter. Probieren Sie aus, welches Vorgehen Ihnen mehr liegt!

DAS HAUPTMENÜ

Wenn Sie *Orion Burger* zum erstenmal starten, läuft der Vorspann ab. Danach beginnt gleich das Spiel. Beim zweiten und allen darauffolgenden Starts gelangen Sie ins Hauptmenü. Hier haben Sie folgende Wahlmöglichkeiten:

1. Klicken Sie hierauf, um den Vorspann zu sehen.
2. Klicken Sie hierauf, um ein neues Spiel zu beginnen.
3. Klicken Sie hierauf, um das aktuelle Spiel wieder aufzunehmen.
4. Klicken Sie hierauf, um ein zuvor gesichertes Spiel zu laden.
5. Klicken Sie hierauf, um *Orion Burger* zu verlassen.
6. Klicken Sie hierauf, um eine Liste der Mitwirkenden aufzurufen.

DAS SPIELMENÜ



Klicken Sie hierauf, um ins Hauptmenü zu gelangen.

Klicken Sie hierauf, um ins Optionsmenü zu gelangen.

Klicken Sie hierauf, um weiterzuspielen.

Klicken Sie hierauf, um Ihr Spiel zu sichern.

Klicken Sie hierauf, um einen Spielstand zu laden.

Klicken Sie hierauf, um *Orion Burger* zu verlassen.

Bitte beachten Sie: Um das Spielmenü aus dem Spiel heraus zu erreichen, klicken Sie einfach auf das Menü Symbol in der unteren rechten Ecke des Spiel-Bildschirms. (unter dem Entführ-o-Mat Symbol)

DAS OPTIONSMENÜ

CKlicken Sie hierauf, um die Lautstärke zu regeln.

Klicken Sie hierauf, um die Bekömmlichkeit zu regeln (Scherz der Programmierer).

SPIEL SICHERN:

Damit öffnen Sie ein Dialogfenster, in dem Sie den aktuellen Spielstand beschreiben und abspeichern können. Klicken Sie einfach einen Speicherplatz an und geben Sie eine beliebige Buchstaben- oder Zahlenfolge (auch mit Leerstellen, wenn Sie möchten) ein. Drücken Sie dann die Eingabetaste oder klicken Sie auf „SICHERN". Jetzt wird nicht nur Ihr Spielstand gespeichert, sondern auch das aktuelle Bild. So können Sie die Stelle, an der Sie abgespeichert haben, später leichter wiederfinden. Wenn Sie einen schon besetzten Speicherplatz überschreiben, wird das zuvor dort abgelegte Spiel gelöscht und an seiner Stelle Ihr aktueller Spielstand gesichert. Wenn Sie den Vorgang abbrechen möchten, drücken Sie zweimal „Esc" oder klicken Sie „ABBRECHEN" an. Sie können das Dialogfenster „Spiel sichern" auch öffnen, indem Sie „F2" drücken.

SPIEL LADEN:

Damit öffnen Sie ein Dialogfenster, in dem Sie einen zuvor gesicherten Spielstand wieder aufrufen können. Klicken Sie auf den Speicherplatz mit dem gewünschten Spielstand. Zu Ihrer Orientierung wird über dem Fenster ein verkleinertes Bildschirmfoto Ihres letzten Aufenthaltsortes im Spiel eingeblendet. Bestätigen Sie Ihre Wahl, indem Sie „LADEN" anklicken, die Eingabetaste drücken oder auf den gewünschten Speicherplatz doppelklicken. Wenn Sie einen Speicherplatz einfach angeklickt haben, diesen Spielstand aber doch nicht laden möchten, drücken Sie „Esc". Um einen Ladebefehl rückgängig zu machen, klicken Sie auf „ABBRECHEN" oder drücken Sie „Esc" zweimal. Sie können das Dialogfenster „Spiel laden" auch öffnen, indem Sie „F3" drücken.

TASTATURBEFEHLE

MS-DOS

L oder A Verwandelt den Cursor in ein Auge

T oder S Verwandelt den Cursor in eine Greifhand

U oder D Verwandelt den Cursor in eine geschlossene Hand

F2 Sichert das aktuelle Spiel.

F3 Lädt ein zuvor gesichertes Spiel.

Esc Im Spiel: Ruft das Hauptmenü auf.
Im Hauptmenü:Verläßt *Orion Burger.*
Im Spielmenü:Bringt Sie zum Spiel zurück.
In der Nahaufnahme des Geräts:Bringt Sie zum Spiel zurück.

Sie brauchen also ein wenig Hilfe? Kein Problem.

DER NEUROSYNAPTISCHE TEST

Was, jetzt schon Hilfe nötig? Na gut.
Es scheint, daß Zlarg Ihnen gehörig den Kopf „verdrehen" will. Leiten Sie soviel vom simulierten Nervenimpuls ab wie möglich. Ihr Kopf scheint dazu nicht geeignet.
Vielleicht könnte eine Art „Blitzableiter" Ihren Kopf schonen.
Übrigens: Supraleiter leben länger.

DER ÜBERLEBENSTEST

Solch ein kleiner Kerl und so große Probleme... Ihre Haustiere, die Springmäuse, sind in waffenstarrende Monster verwandelt worden, die auf alles schießen, was sich vor ihrer Zielvorrichtung bewegt (und wir meinen: alles). Bevor Sie aus dem Käfig entkommen können, müssen Sie die Robo-Mutanten ausschalten. Wenn Sie Ihre Strahlenpistole klug einsetzen, dürfte sie die Dinge ein wenig erwärmen...

DER SINNESTEST

Zunächst müssen Sie den alten Perkins von seiner Insel wegbekommen. Er beharrt jedoch darauf, daß niemand die Insel betreten darf, solange die ihm gehört. Mit einem freundlichen „Bitte-bitte" kommen Sie bei Perkins und seinem besten Freund, dem doppelläufigen Gewehr, nicht weiter.

DER SPRACHTEST

Borkjäger für einen Tag - der Härtetest für angehende Helden! Jeder Bork muß auf eine andere Art beseitigt werden. Leider spricht das Gerät mit den Anweisungen nur Borkisch. Erlernen Sie die Sprache der wilden Viecher, indem Sie sie genau beobachten und ihnen gut zuhören. Nach einer Weile ergeben ihre Worte auch Sinn, ehrlich.

DER LOGIKTEST

Zlargs hinterhältigste Falle. Nicht ganz zu Unrecht davon überzeugt, daß wir Menschen hoffnungslos unlogisch sind, holt er zum Gnadenstoß aus: Wilbur muß seine Mitmenschen in Boonsville glücklich machen! Beginnen Sie bei Elmo, auch wenn nicht jede gute Tat beurkundet werden kann.

DIE MITWIRKENDEN

Eine Produktion der Woodworks Studios

Spielentwurf
Robert Aitken

Spieltext
Robert Aitken

Zusätzliche Dialoge
Mark Solomon

Künstlerische Leitung
Andrew Pratt

Hintergrund-Layout
Glen Lovett

Entwurf der Charaktere
Glen Lovett, Sean Newton

Leitung Spielprogrammierung
Matthew Powell

Leitung Systemprogrammierung
Nick Porcino

Originalmusik
Darren McGrath

Soundgestaltung
Darren McGrath

Originalidee
Robert Aitken, Matthew Powell

Produktionsleitung
François Robillard

CentreGold Deutschland

Produktionsassistenz
Danielle Cooper

Landschaftsgestaltung
Bob Parr, Andrew Pratt

3D-Modellierung, Animationen
Nelson Dewey, David Henry

Animationsdesign
Robert Aitken

Animationsleitung
Sean Newton

Animationen
Jim Bridle, Hilary Denny, Nelson Dewey, Richelle Grist, Kay Lovett, Tim Maltby, Stephen McCallum, Shelley McIntosh, Jean Paynter, Gary Scott, Nigel Tully, Adrie Van Vierson

Animationstechnik
Robert McMurtry

Graphische Technik
Garth Buzzard

Zusätzliche Grafik
Darren Brereton, Shelley Burke, Garth Buzzard, Karl Johanson, Calvin Jones, Dwight Lockhart, Bob Parr, Andrew Pratt

Kolorierung
Alan Cameron, Scott Douglas, Cindy Johnson
Zusätzliche Kolorierung
Brent Arnst, Rob Barrett, Jacob Dewey, Andrew James, Cal Jones, Jeff Kuipers, Dwight Lockhart, Kimberlie Manuel, Conne McCann, Stephen Rowe, Peter Taylor

Benutzeroberfläche, Grafikdetails
Andrew Pratt

Programmierung
Robert McMurtry, Paul Lahaise, Chris Petkau, Jason Bevins, David Thomas

Systemdesign
Nick Porcino

Systemprogrammierung
Andras Kovacs

Demo-Programmierung
Matthew Powell

Windows 95-Programmierung
Chris Blackwell

Macintosh-Programmierung
Nick Porcino, Michael Ellis

Zusätzliche Systemprogrammierung
Cody Jones, Tinman

Casting
Robert Aitken, Darren McGrath,Ton Synchron

Audio-Produktion
Darren McGrath
Ton Synchron

Dialogschnitt
Darren McGrath,
Alan Cameron
Ton Synchron

Handbuch
Hope Hickli

Grafik und Layout des Handbuchs
Calvin Jones, Bob Parr

Qualitätssicherung
Michael Beninger, Kimberlie Manuel, Chris Capell, Bruce Elder, Darren Keetley

CentreGold Deutschland Deutsche Produktion
Alp Altun
Eva Hoogh
Anskje Kirschner
Christian Zoch

Die Charaktere (in alphabetischer Reihenfolge)

Angus
Peter Bieringer
Astral
Susanne Sternberg
Burl
Nico König
Computer
Ulrike Herm
Elgus
Peter Bieringer
Erzähler
Ingo Abel
Eugene
Franz-Josef Steffens
Fernsehstimmen
Ulrike Herm, Robert Missler, Olaf Ritter, Thomas Stein, Angela Stresemann
Flumix
Wolfgang Jürgen
Harry
Hans Sievers
Gus
Peter Bieringer
Odie
Dagmar „The Kid"
Perkins
Michael Quiatkowski
Roxy
Susanne Sternberg
Sheriff
Hans Sievers
Stolie
Hans Sievers
Tante Polly
Verena Wiet
Vera
Angela Stresemann
Vipe
Alexander Draeger
VP
Franz-Josef Steffens
Wilbur
Robert Missler
Zlarg
Wolfgang Draeger

Unseren Dank an Lynda Gran für unsere Gehaltsschecks, an Laura McCallum für ihr Organisationsgenie und an Carol Schieck für ihr immer geduldiges Lächeln.

Vielen Dank an Vancouver Island Brewing. Jungs, ihr habt uns Wochenende um Wochenende gerettet!

Besonderen Dank an bedeutsame andere samt Nachwuchs, die so oft auf ihre Lieben verzichten mußten, damit dieses Spiel entstehen konnte.

Ganz besonderen Dank an Anskje Kirschner und Kay Lankarany!

HOTLINE

Festgefahren?
Vom Zeitreisen verwirrt?

Rufen Sie doch einfach unsere Hotline an. Oder faxen Sie uns Ihr Problem. Unsere Experten helfen Ihnen gerne weiter.
Sie sind montags - freitags von 11 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr unter folgenden Nummern zu erreichen:

Helpline-Telefon: 05241 / 986 020
Helpline-Telefax: 05241 / 130 43

ORION BURGER